DARWIN'S JOURNEY

SPIELERHILFE

SONDERAKTIONSPLÄTTCHEN

1. Liefere eines deiner Exemplare ab, das bereits ans Museum geschickt wurde.
2. Rücke deinen Evolutionsmarker 3 Schritte vor.
3. Gib 1 Vorläufiges-Wissen-Marker aus, um 7 Münzen oder 7 Punkte zu erhalten.
4. Du erhältst 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und 3 Münzen.
5. Setze einen unbenutzten Forscher an den Anfang einer Inselstrecke, auf der du noch nicht bist.
6. Führe alle Aktionen aus, die mit einem gesperrten Ort verbunden sind.
7. Lege ein spezielles Wachssiegel (lila) auf das äußerste linke freie Feld für einen Arbeiter. Zahle keine Münzen.
8. Führe eine Aktion zum Freischalten einer Linse durch, ohne Münzen auszugeben.
9. Erforsche ein beliebiges Exemplar, das du noch nicht hast.
10. Führe eine Erkundung (Wert 2) und eine Navigation (Wert 2) in beliebiger Reihenfolge durch.
11. Stelle dein oberstes Zelt auf einen beliebigen freien Lagerplatz, bezahle alle Kosten und erhalte Belohnungen.
12. Erhalte ein Ziel und erfülle dann sofort eines deiner Ziele, ohne die Anforderungen zu erfüllen.

BEAGLE-ZIELE

1. Erziele 4 Punkte für jedes deiner gelben Wachssiegel.
2. Erziele 4 Punkte für jedes deiner roten Wachssiegel.
3. Erziele 4 Punkte für jedes deiner grünen Wachssiegel.
4. Erziele 4 Punkte für jedes deiner blauen Wachssiegel.
5. Erziele 6 Punkte für jedes deiner Reptilienexemplare.
6. Erziele 6 Punkte für jedes deiner Pflanzenexemplare.
7. Erziele 6 Punkte für jedes deiner Vogelexemplare.
8. Erziele 6 Punkte für jedes deiner Fossilienexemplare.
9. Erziele 8 Punkte für jeden deiner leeren Briefmarkenstapel.
10. Erhalte 5 Punkte für jeden Ort, den du freigeschaltet hast.
11. Erhalte 3 Punkte für jedes deiner erfüllten Ziele.
12. Erhalte 4 Punkte für jedes deiner Zelte auf Lagerplätzen.

KORRESPONDENZPLÄTTCHEN

1. **1.** Erhalte 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und 2 Münzen. | **2.** Erhalte 2 Münzen.
2. **1.** Erhalte 4 Münzen. | **2.** Erhalte 2 Münzen.
3. **1.** Rücke deinen Evolutionsmarker zweimal vor. | **2.** Rücke deinen Evolutionsmarker einmal vor.
4. **1.** Führe eine Erkundungsaktion (Wert 2) aus. | **2.** Führe eine Erkundungsaktion (Wert 1) aus.
5. **1.** Führe eine Navigationsaktion (Wert 2) aus. | **2.** Führe eine Navigationsaktion (Wert 1) aus.
6. **1.** Führe eine Akademie-Aktion für 2 Münzen weniger aus. | **2.** Führe eine beliebige Akademie-Aktion aus.
7. **1.** Erhalte 4 Siegpunkte. | **2.** Erhalte 2 Siegpunkte.
8. **1.** Führe mit Wert 1 eine Erkundungs- **und** Navigationsaktion in beliebiger Reihenfolge aus.
   2. Führe mit Wert 1 eine Erkundungs- **oder** Navigationsaktion aus.

BESATZUNGSKARTEN

1. Erhalte 8 Münzen.
2. Führe bis zu zweimal Erkundungsaktionen mit Wert 2 durch.
3. Rücke deinen Evolutionsmarker 5 Schritte vor.
4. Stelle einen unbenutzten Forscher an den Start einer Inselstrecke, auf der du noch nicht bist.
5. Führe eine Aktion 'Linse-Ort freischalten' aus, ohne Münzen auszugeben.
6. Lege bis zu 4 Briefmarken auf eine beliebige Kombination von Umschlägen.
7. Führe die Aktionen aus, die auf der nicht erfüllten Besatzungskarte eines beliebigen Spielers stehen.
8. Bewege dein Schiff an denselben Ort wie die HMS Beagle.
9. Führe alle Aktionen aus, die mit einem gesperrten Ort verbunden sind.
10. Platziere dein nächstes ungenutztes Zelt auf einem beliebigen freien Lagerplatz. Zahle die angegebenen Kosten und erhalte Belohnungen.
11. Lege ein spezielles Wachssiegel (lila) auf das äußerste linke freie Siegelfeld für einen Arbeiter. Zahle keine Münzen.
12. Erforsche ein beliebiges Exemplar, das du noch nicht hast.
13. Erhalte 2 Vorläufiges-Wissen-Marker und 3 Siegpunkte.
14. Erhalte 8 Siegpunkte.
15. Erhalte ein Ziel und erfülle dann ein beliebiges Ziel, ohne die angegebenen Anforderungen erfüllen zu müssen.
16. Rücke deinen Evolutionsmarker 2 Schritte vor, erhalte 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und erhalte 3 Münzen.

SPIELAKTIONEN

Reserviere Zugreihenfolge.

Linse-Ort freischalten.

Ziel erhalten.

Navigation.

Erkundung.

Akademie.

Korrespondenz.

Exemplar versenden.

Museumsexemplar erforschen.

Lager errichten.

Fortschritt Evolutionstheorie-Leiste.

Siegpunkte erhalten.

Münzen erhalten.

Vorläufiges-Wissen-Marker erhalten.

SPIELAUSZEICHNUNGEN

Diese Erkundungsaktion darf ein Feld weiter führen.

Diese Navigationsaktion darf ein Feld weiter führen.

Platziere eine zusätzliche Briefmarke mit der verbundenen Aktion.

Führe eine zusätzliche Akademie-Aktion aus.

Erhalte 2 Münzen.

Erhalte Belohnungen von einem Ort, durch das der Forscher oder das Schiff reist.

Briefmarken dürfen auf mehrere Umschläge gelegt werden.

Verringe die Kosten jeder Akademie-Aktion um 1 Münze.

Erhalte 3 Siegpunkte.

ZIELAKTIONEN

Jede Verzögerungsstrafe kostet höchstens 2 Siegpunkte.

Reduziere die Platzierungsstrafe um eins.

Lege 1 spezielles Wachssiegel (lila) ohne Kosten aus.

Erhalte Siegpunkte am Ende des Spiels.

Bei der Schlusswertung addiere 1 Buch zu deinem Multiplikator der Evolutionstheorie-Leiste.

Erforsche ein beliebiges Exemplar auf derselben Strecke wie dein Forscher.

Zahle keine Schriftrollen-Kosten an der Akademie.

Erhalte erneut Belohnungen für Zeltaufstellung.

Schalte den 5. Arbeiter frei.

HAUPTSPIELBRETT

Goldenes Banner, Punkte für den ersten, der es überquert.

Silbernes Banner, stellt neuen Forscher auf angezeigte Inselstrecke.

1. Spieler, der diesen Ort erreicht.

Alle Spieler.

MODIFIKATORSYMBOLE

Steht für einen Gesamtrabatt der jeweiligen Aktion.

Es kostet keine Münzen, um alle Schritte dieser Aktion auszuführen.

Zeigt an, wie oft die verbundene Aktion in diesem Zug ausgeführt werden darf.

Führe die angezeigte, gerade gespielte Aktion noch einmal aus.

Der verbundene Effekt wird für den Rest des Spiels angewendet.

Diese Aktion erhält man am Ende des Spiels bei der Schlusswertung.

Sofort diese Aktion ausführen oder den Bonus nutzen.

Erhalte die verbundene Belohnung entsprechend einer Insel mit einem Forscher deiner Farbe.

ZIELE

Besitze Wachssiegel in der angezeigten Farbe und Anzahl.

Besitze Exemplare des angezeigten Typs in der angezeigten Anzahl.

Besitze Exemplare in der angezeigten Form und Anzahl.

Besitze mindestens 8 Münzen.

Evolutionsmarker auf oder jenseits der angezeigten Stelle der Leiste.

Errichte die angezeigte Anzahl Zelte auf Lagerplätzen.

Dein Schiff muss die HMS Beagle ein- oder überholen.

Besitze die angezeigte Anzahl Vorläufiges-Wissen-Marker.

Erreiche mindestens die angezeigte Zahl Siegpunkte auf der Leiste des Spielbretts.

Leere mindestens die angezeigte Anzahl an Briefmarkenstapeln auf deinem Tableau.

Du musst die angezeigte Anzahl von Persönliche-Linse-Markern auf das Spielbrett gelegt haben.